

El despertar de caicai vilú

Para ensamble de cinco percussionistas

Ernesto Málaga Muñoz Ponce

(2012)

Instrumental

2 Gran cassa

6 toms

2 cajas

Ride, Crash

3 triángulos

3 gongs

Tam tam

2 campanas tubulares (intervalo de segunda mayor entre ellas)

Lámina

Trompe

Teponaztle (dos alturas indeterminadas)

3 Woodblocks (de madera)

Claves

2 maracas

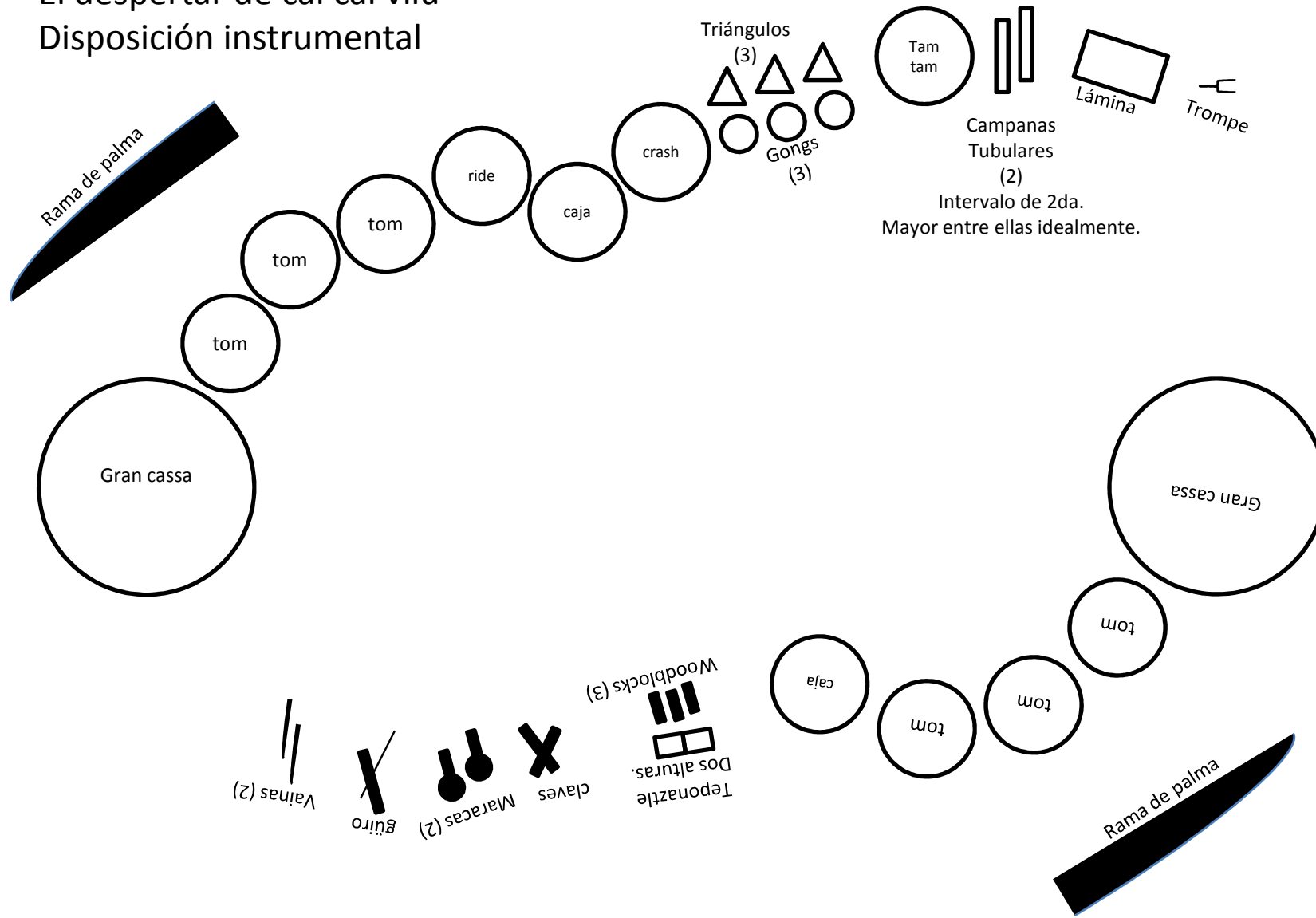
güiro (de madera)

2 vainas

2 ramas de palma

El despertar de cai cai vilú

Disposición instrumental



Indicaciones para la interpretación de la partitura

La notación musical tradicional es utilizada frecuentemente en la partitura. En otros casos, considerar estas instrucciones.

arrastrar rama por el piso,
como un leve oleaje



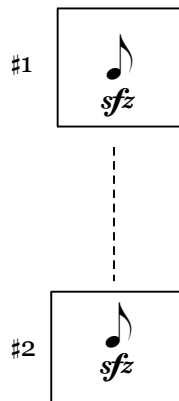
Módulo de creación en base a sugerencia: desarrollar la idea e ir agregando (+) si aparece este símbolo, o bien quitando (-) elementos.

40"

Línea de tiempo: Solo como referencia, puesto que los intérpretes pueden considerar cuando un evento ha sido expuesto de manera suficiente, y avanzar al próximo.



Aumentar dinámicas o eventos (o ambos) gradualmente, buscando un clímax.
Queda a libertad de los intérpretes ponerse de acuerdo o hacer lo que gusten.



Línea vertical discontinuada:

Indica que dos o más eventos van al mismo tiempo, (o su inicio en el caso que se trate de un módulo de creación.)

Los intérpretes deciden quién marca la entrada, y se sugiere que no sea siempre el mismo (para eliminar la figura de director.)

El despertar de caicaivilú

Ernesto Málaga Muñoz Ponce
(2012)


I. El hijo del pillán

40"

1º

Con rama de palma

arrastrar rama por el piso,
como un leve oleaje




crear en base a sugerencia, dialogando con 2º

2º

Con rama de palma

arrastrar rama por el piso,
como un leve oleaje




crear en base a sugerencia, dialogando con 1º

3º

Gran cassa, con las manos

Frotar sobre el parche con yemas,
preferir resonancias graves.



4º

5º

30"

2

(+) Los eventos se van haciendo más sucesivos, gradualmente

(+) Los eventos se van haciendo más sucesivos, gradualmente

crear en base a sugerencia, interactuando con el resto.

(+) Añadir parches de toms, y golpes varios a voluntad, siempre con las manos.

Ride
Con baquetas suaves
cerca de la campana

(No cortar con las manos)

no

mp

Gran cassa,
con baqueta suave



crear en base a sugerencia, interactuando con el resto.

40"

(silencio)

arrastrar rama por el piso,
menos eventos.

mp

(-) Los eventos se van haciendo cada vez menos sucesivos

(silencio)

arrastrar rama por el piso,
menos eventos.

mp

(-) Los eventos se van haciendo cada vez menos sucesivos

Dejar sonar

caja
con bordona
con baqueta de madera

1" , 1" , 1" ;

f *p*

p sonoro

Dejar sonar

tam tam
baqueta suave
tocar casi en el borde

pppp *mf*

Dejar sonar

pppp *mf*

(duración en segundos de
las resonancias)

3" , 4" , 2" , 4" , 1" , 1" , 1" ;

mf sonoro

f *p*

p sonoro

30"


(-) Mucho menos sucesivos

(-) prácticamente inexistentes

(-) Mucho menos sucesivos

(-) prácticamente inexistentes

redoble
lo más imperceptible posible


pppp

(+) añadir pequeños acentos, variar ligeramente, siempre

pppp


Dejar sonar



,

tam tam
Con arco

Intentar mantener
sonido


mp posible

(fade out) toms con baquetas suaves

(fade out) toms con baquetas suaves

(+) variar con acentos entre *mp* y *mf*, a voluntad

(+) incluir variaciones y breves pausas.

Caja con bordona con una escobilla

Mantener sonido, haciendo círculos sobre el parche.
mp posible

otra mano con baqueta de madera

Rebotar baqueta sobre la caja
sfz

(mantener escobilla con otra mano *mp* posible)

50"

1" 1" 1" 1" 2" 1" 1" 1" 1"

sfzpppp (simil anterior) *f*

G.P.

1" 1" 1" 1" 2" 1" 1" 1" 1"

sfzpppp (simil anterior) *f*

G.P.

(reaccionar tardíamente a los *sfz* de 1º y 2º)

G.P.

(-)Disminuir ataques, resonancias y dinámicas hacia

G.P.

(cortar inmediatamente)

sfz

(cortar inmediatamente)

sfz

(cortar inmediatamente)

(caja)
(baqueta de madera)

sfz

Solo
3" 4" 2" 4"

(tam tam)
baqueta
Suave

sfz sfz sfz p subito

Lámina
(como un trueno)

ff

30"

(idem ant.)
sfz

(idem ant.)
sfz

(idem ant.)
sfz

ff

(Dejar sonar)
sfzz

(Dejar sonar)
sfzz

redoble
mantener casi
imperceptible

sfzpppp

(dejar sonar)
mf

(cortar
súbitamente)

Gran cassa
baqueta suave

Gran cassa
baqueta suave

triángulos
baqueta metálica

No coincidir en ataques con 2º, generar efecto de rebote entre ambos

No coincidir en ataques con 1º, generar efecto de rebote entre ambos

(+) variar con acentos entre *mp* y *mf*, reaccionando a 4º

Dejar sonar a voluntad

Lámina (como una bruma)

mp

mp

mp *ppp* *mp* *ppp*

p *mp* *p*

(-) disminuir volumen grad.

30"

No coincidir en ataques con 2º, generar efecto de rebote entre ambos

mp

Con rama de palma

No coincidir en ataques con 1º, generar efecto de rebote entre ambos

mp

Con rama de palma

(+) variar con acentos entre mp y mf, reaccionando a 4º

sfz

Dejar sonar a voluntad

tam tam
baqueta suave

Dejar sonar

p pppp pp

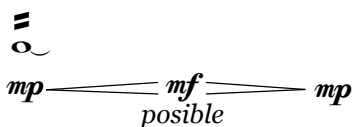
mf

Solo

trompe

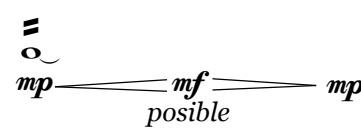
30"

sacudir y golpear
contra el piso



NO mantener sincronía con otro intérprete, variar duraciones a la doble, o a la mitad, etc.

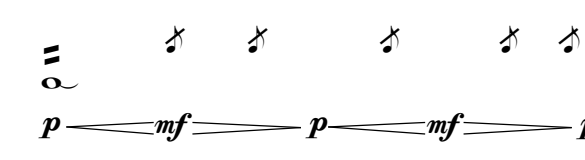
sacudir y golpear
contra el piso



NO mantener sincronía con otro intérprete, variar duraciones a la doble, o a la mitad, etc.

NO mantener sincronía con otro intérprete

sacudir en el aire, levantarlas o moverlas
a voluntad y añadir acentos.



Con dos vainas

crear en base a sugerencia, mantener ostinato y variar vocales.

40"

(+) al oír las campanas, reaccionar con breves pausas. (+) hacer las pausas cada vez más grandes, gradualmente.

(+) al oír las campanas, reaccionar con breves pausas. (+) hacer las pausas cada vez más grandes, gradualmente.

(+) al oír las campanas, reaccionar con breves pausas. (+) hacer las pausas cada vez más grandes, gradualmente.

campanas tubulares con dos martillos

(no cortar) (cortar) (cortar) (no cortar)

mp sonoro *mp* *f* *p*subito *pppp*

(+) variar gradualmente ostinato y pasar a otras vocales paulatinamente. (+) hacer las pausas cada vez más grandes, gradualmente. (+) pausas siempre más grandes, y cortar.

El despertar de Caicai Vilú

II. La batalla de las serpientes

Ernesto Málaca Muñoz Ponce
(2012)

♩. = 66

Vainas (2)
(Rama de palma)

Huiro

Maracas (2)

Claves

Teponaztle (2)
Woodblocks (3)

Toms (3)

Gran cassa

baqueta de madera
con bordona

Caja
(Rama de palma)

mp

Ride
crash
(Trompe)

caja

Gongs (3)

Triángulo(1)

Tam- tam

Campanas
tubulares

Toms (3)

Gran Cassa

4

Vainas (2)
(Rama de palma)

Huiro

Maracas (2)

Claves

Teponaztle (2)
Woodblocks (3)

Toms (3)

Gran cassa
con baquetas suaves delgadas

Caja
(Rama de palma)

Ride
crash
(Trompe)

caja

Gongs (3)

Triángulo(1)

Tam- tam

Campanas
tubulares

Toms (3)

Gran Cassa
con baquetas suaves delgadas

mp

mp

7

Vainas (2)
(Rama de palma)

Huiro

Maracas (2)

Claves

Teponaztle (2)
Woodblocks (3)

Toms (3)

Gran cassa

Caja
(Rama de palma)

Ride
crash
(Trompe)

Con baquetas de madera
Con bordona

caja

Gongs (3)

Triángulo(1)

Tam- tam

Campanas
tubulares

Toms (3)

Gran Cassa

mp

sfz

f

ff

mp

f

ff

f

10

Vainas (2)
(Rama de palma)

Huiro

Maracas (2)

Claves

Teponaztle (2)
Woodblocks (3)

Toms (3)

Gran cassa

Caja
(Rama de palma)

Ride
crash
(Trompe)

caja

Gongs (3)

Triángulo(1)

Tam- tam

Campanas
tubulares

Toms (3)

Gran Cassa

fff

fff

fff

fff

Crash
(baqueta de madera)

p *f*

p *f*

fff

13

Vainas (2)
(Rama de palma)

Huiro

Maracas (2)

Claves

con baquetas duras delgadas

Teponaztle (2)
Woodblocks (3)

f

Toms (3)

<f>

Gran cassa

Caja
(Rama de palma)

p sub.

Ride
crash
(Trompe)

apañar inmediatamente

caja

Gongs (3)

Triángulo(1)

mp

Tam- tam

Campanas
tubulares

Toms (3)

p sub.

Gran Cassa

mp

<f>

<f>

16

Vainas (2)
(Rama de palma)

Huiro

Maracas (2)

Claves

Teponaztles (2)

Woodblocks (3)

Toms (3)

Gran cassa

Caja
(Rama de palma)

Ride
crash
(Trompe)

caja

Gongs (3)

Triángulo(1)

Tam- tam

Campanas
tubulares

Toms (3)

Gran Cassa

mf

p

p

mf

pp

f

f

f

p

sfz

apañar *sfz*

apañar *sfz*

dejar sonar

22

Vainas (2)
(Rama de palma)

Huiro

Maracas (2)

Claves

Teponaztle (2)
Woodblocks (3)

Toms (3)

Gran cassa

Caja
(Rama de palma)

Ride
crash
(Trompe)

caja

Gongs (3)

Triángulo(1)

Tam- tam

Campanas
tubulares

Toms (3)

Gran Cassa

p sonoro

p subito

sfz sfz

25

Vainas (2)
(Rama de palma)

Huiro

Maracas (2)

Claves

Teponaztles (2)

Woodblocks (3)

Toms (3)

Gran cassa

Caja
(Rama de palma)

Ride
crash
(Trompe)

caja

Gongs (3)

Triángulo(1)

Tam- tam

Campanas
tubulares

Toms (3)

Gran Cassa

pp *mf*

p *mp* *mp* *mp* *mp* *sfz* *sfz* *sfz*

sfz *siempre p*

p *subito* *apañar inmediatamente en el silencio*

28

Vainas (2)
(Rama de palma)

Huiro

Maracas (2)

Claves

Teponaztle (2)
Woodblocks (3)

Toms (3)

Gran cassa

Caja
(Rama de palma)

Ride
crash
(Trompe)

caja

Gongs (3)

Triángulo(1)

Tam- tam

Campanas
tubulares

Toms (3)

Gran Cassa

ff *sfz* *sfz* *sfz* *sfz* *ff* *sfz*

Plano,
muy mecánico

(normal)

ff *f* *f* *ff* *sfz* *sfz* *ff* *sfz*

3¹

Vainas (2)
(Rama de palma)

Huiro

Maracas (2)

Claves

Teponaztle (2)
Woodblocks (3)

Toms (3)

Gran cassa

Caja
(Rama de palma)

Ride
crash
(Trompe)

caja

Gongs (3)

Triángulo(1)

Tam- tam

Campanas
tubulares

Toms (3)

Gran Cassa

sfz sfz

ff

ff

apañar inmediatamente

mp

mp *ff*

34

Vainas (2)
(Rama de palma)

Huiro

Maracas (2)

Claves

Teponaztle (2)
Woodblocks (3)

Toms (3)

Gran cassa

Caja
(Rama de palma)

f *mp* < *ff* *p*

Ride
crash
(Trompe)

caja

Gongs (3)

Triángulo(1)

Tam- tam

Campanas
tubulares

Toms (3)

Gran Cassa

p sonoro

apañar inmediatamente en el silencio

37

Vainas (2)
(Rama de palma)

Huiro

Maracas (2)

Claves

Teponaztle (2)
Woodblocks (3)

Toms (3)

Gran cassa

Caja
(Rama de palma)

Ride
crash
(Trompe)

caja

Gongs (3)

Triángulo(1)

Tam- tam

Campanas
tubulares

Toms (3)

Gran Cassa

mf

p sonoro

p

40

The musical score is arranged in a system of staves. The instruments listed on the left are: Vainas (2) (Rama de palma), Huiro, Maracas (2), Claves, Teponaztle (2), Woodblocks (3), Toms (3), Gran cassa, Caja (Rama de palma), Ride crash (Trompe), caja, Gongs (3), Triángulo(1), Tam- tam, Campanas tubulares, Toms (3), and Gran Cassa. The score is divided into three measures. In measure 40, the Toms (3) and Gran cassa play a continuous eighth-note pattern, starting with a *pp* dynamic and increasing to *mf* by the end of the measure. In measure 41, the pattern continues with the same dynamics. In measure 42, the Gran cassa and the second set of Toms (3) play the pattern, starting with *pp* and increasing to *mf*. The other instruments are marked with a vertical line, indicating they are silent.

Vainas (2)
(Rama de palma)

Huiro

Maracas (2)

Claves

Teponaztle (2)
Woodblocks (3)

Toms (3)

Gran cassa

Caja
(Rama de palma)

Ride
crash
(Trompe)

caja

Gongs (3)

Triángulo(1)

Tam- tam

Campanas
tubulares

Toms (3)

Gran Cassa

pp *mf* *pp* *mf* *pp* *mf* *pp* *mf*

43

Vainas (2)
(Rama de palma)

Huiro

Maracas (2)

Claves

Teponaztle (2)
Woodblocks (3)

Toms (3)

Gran cassa

Caja
(Rama de palma)

Ride
crash
(Trompe)

caja

Gongs (3)

Triángulo(1)

Tam- tam

Campanas
tubulares

Toms (3)

Gran Cassa

pp *mf*

mf

mf *f* *mf* *f*

Detailed description of the musical score: The score is for a percussion ensemble. It consists of three measures. The first measure (measures 43-45) features Gran cassa and Toms (3) with a crescendo from *pp* to *mf*. The second measure (measures 46-48) features a variety of instruments: Vainas (2), Huiro, Maracas (2), Claves, Teponaztle (2), Woodblocks (3), Toms (3), Gran cassa, Caja (Rama de palma), Ride crash (Trompe), caja, Gongs (3), Triángulo(1), Tam- tam, Campanas tubulares, Toms (3), and Gran Cassa. The dynamics are *mf* for Gran cassa, *mf* for Caja, and *mf* for Toms (3). The third measure (measures 49-51) features Gran Cassa and Toms (3) with a crescendo from *mf* to *f*, followed by a decrescendo back to *mf* and a final crescendo to *f*.

46

Vainas (2)
(Rama de palma)

Huiro

Maracas (2)

Claves

Teponaztle (2)
Woodblocks (3)

Toms (3)

Gran cassa

Caja
(Rama de palma)

Ride
crash
(Trompe)

caja

Gongs (3)

Triángulo(1)

Tam- tam

Campanas
tubulares

Toms (3)

Gran Cassa

Una vaina

mp

mf

f

p

apañar inmediatamente en el silencio

mf

p

mf

p

49

Vainas (2)
(Rama de palma)

Huiro

Maracas (2)

Claves

Teponaztle (2)
Woodblocks (3)

Toms (3)

Gran cassa

Caja
(Rama de palma)

Ride
crash
(Trompe)

caja

Gongs (3)

Triángulo(1)

Tam- tam

Campanas
tubulares

Toms (3)

Gran Cassa

pppp subito

mf

No cortar

52 **rit.** **♩.=66**

Vainas (2)
(Rama de palma)

Huiro

Maracas (2)

Claves

Teponaztle (2)
Woodblocks (3)

Toms (3)

Gran cassa

Caja
(Rama de palma)

Ride
crash
(Trompe)

caja

Gongs (3)

Triángulo(1)

Tam- tam

Campanas
tubulares

Toms (3)

Gran Cassa

pppp

Solo

p sonoro *mf* *p* *mf* *p*

65

Vainas (2)
(Rama de palma)

Huiro

Maracas (2)

Claves

Teponaztle (2)
Woodblocks (3)

Toms (3)

Gran cassa

Caja
(Rama de palma)

Ride
crash
(Trompe)

caja

Gongs (3)

Triángulo(1)

Tam- tam

Campanas
tubulares

Toms (3)

Gran Cassa

Con baqueta blanda

p sonoro

G.P.

G.P.

Trompe

mp sonoro

p *mp*

pp

dejar sonar

G.P.

ppp

p sonoro

ppp

p sonoro

o i i u i i a i i o i o i i a i i u i i a i i

[illegible]

(Rama de palma)
Añadir además breves sacudidas entremedio

Vainas (2)
(Rama de palma)

Huiro

Maracas (2)

Claves

Teponaztle (2)
Woodblocks (3)

Toms (3)

Gran cassa

Caja
(Rama de palma)

Ride
crash
(Trompe)
caja

Gongs (3)

Triángulo(1)

Tam- tam

Campanas
tubulares

Toms (3)

Gran Cassa

mf > *pp*

mf > *pp*

mf > *pp*

mf > *pp*

f > *p*

f *p*

mf > *pp*

mf > *pp*

mf > *pp*

mf > *pp*

f > *p*

f *p*

Caja
Baquetas de madera

f

Ride
con baquetas suaves
cerca de la campana

ir desde la campana hacia los bordes
gradualmente.

mp dejar sonar

pppp

f > *p*

f *p*

f > *p*

f *p*

82

Vainas (2)
(Rama de palma)

Huiro

Maracas (2)

Claves

Teponaztle (2)
Woodblocks (3)

Toms (3)

Gran cassa

Caja
(Rama de palma)

Ride
crash
(Trompe)

caja

Gongs (3)

Triángulo(1)

Tam- tam

Campanas
tubulares

Toms (3)

Gran Cassa

f > *p*

ff > *mp*

ff *mp*

ff > *mp*

fff *p* *sub.*

f > *p*

ff > *mp*

ff *mp*

ff > *mp*

fff *p* *sub.*

f

f

f

dejar sonar

mf

f > *p*

ff > *mp*

ff *mp*

ff > *mp*

fff *p* *sub.*

f > *p*

ff > *mp*

ff *mp*

ff > *mp*

fff *p* *sub.*

Repetir las veces que sea necesario
el último compás.

Añadir silencios a voluntad,
desvanecer gradualmente
hacia el último movimiento.

A voluntad

85

Vainas (2)
(Rama de palma)

Huiro

Maracas (2)

Claves

Teponaztle (2)
Woodblocks (3)

Toms (3)

Gran cassa

Caja
(Rama de palma)

Ride
crash
(Trompe)

caja

Gongs (3)

Triángulo(1)

Tam- tam

Campanas
tubulares

Toms (3)

Gran Cassa

p *ppp*

p *ppp*

pp *pppp*

pp

pppp

ppp

pppp

p *ppp*

p *ppp*

pp *pppp*

pp

El despertar de Caicai Vilú

III.La tregua

Ernesto Málaca Muñoz Ponce (2012)

(3er intérprete está con la caja, y cuando los demás comienzan termina gradualmente y se pone detrás del último.)

Intérpretes 1,2,4,5 (y después 3) transitan alrededor de todos los instrumentos y escojen algunos de los fragmentos citados aquí adelante;

van tocándolos en los instrumentos por los cuales se pasean, libremente.

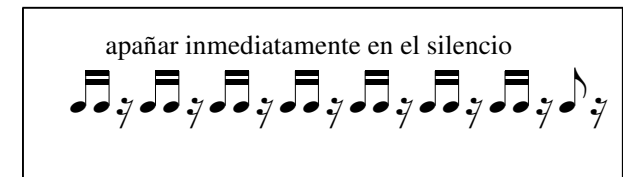
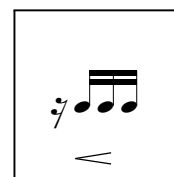
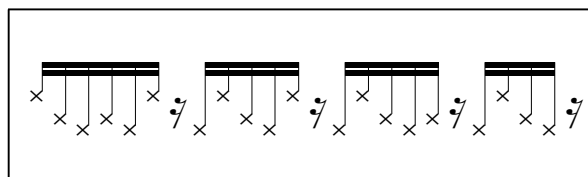
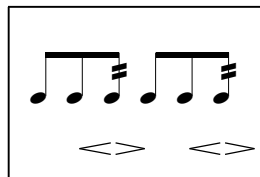
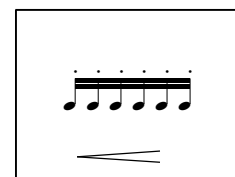
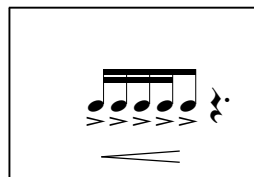
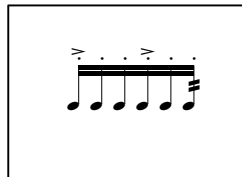
Pueden variar su contenido, pero conservando la idea principal del texto musical. (inclusive pueden citar otro trozo que recuerden de la obra si gustan.)

Deben procurar dar espacio para que entren los demás intérpretes con sus propuestas y dialogar con su intervención.

♩.=66

Con las manos (o yemas)

(dinámicas entre *p* y *mp* considerar *sfz* en algún momento.)



Al pasar 2 minutos aproximadamente, los intérpretes 1 y 2 terminan el tránsito y cada uno toma una rama de palma, y hacen un leve oleaje, que irá disminuyendo gradualmente. Tal como el inicio de la obra.

Por mientras los intérpretes 3,4 y 5 van gradualmente disminuyendo dinámicas y eventos, hasta fade out.

La obra termina cuando el oleaje se hace prácticamente inexistente, en dinámicas y eventos.

3' 00 " máximo

***Duración total
17' aproximadamente.***

Morelia, México 2012.